Explicación Librería LCD

Archivos

- Lcdlib.h
  - Contiene todos los encabezados y constantes de la librería.
- Lcdlib.c
  - Contiene le código fuente de la librería.

Conexión

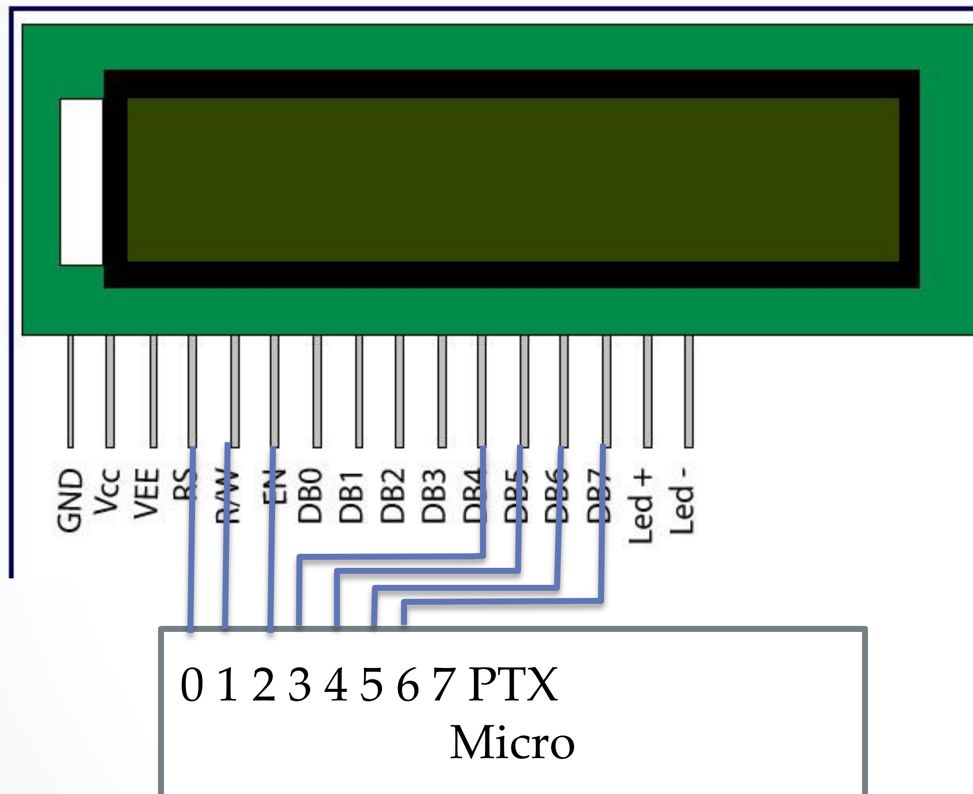


Imagen sacada de: http://www.engineersgarage.com/electronic-components/16x2-lcd-module-datasheet

Funciones

- void init_lcd (char *apuntador);
- void escribir (char a);
- void enable(void);
- void write_comando(char a);
- void clear_lcd(void);
- void mensaje (char *mensajee);
- void direccion(char x, char y);
- void convierte (char a);

Funciones

- void init_lcd (char *apuntador)

Inicializa la LCD para que funcione en 4 bits y con el cursor habilitado en un puerto en especifico.

Ejem:

init_lcd(&PORTX);

Donde X puede ser A,B,C o D, dependiendo del puerto que se desee.

Funciones

- void escribir (char a);

Escribe un único carácter en código ASCII en el LCD

Ejem:

escribir('A');



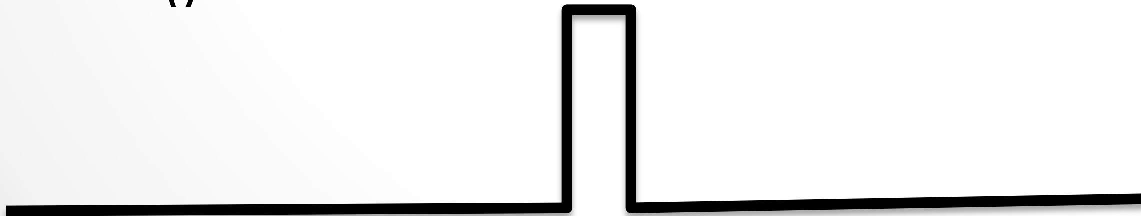
Funciones

- void enable(void)

Envía un pulso de enable en el pin del LCD.

Ejem:

enable();



Funciones

- void write_comando(char a)

Función que escribe un comando en el LCD.

SOLO USAR SI SE DESEA CAMBAR ALGUN PARAMETRO DEL LCD

EJEMPLO: MIRAR LA LIBRERÍA EN LA INICIALIZACIÓN.

Funciones

- void clear_lcd(void)

Borra todo el contenido de la LCD y deja el cursor en la posición (0,0).

Ejem:

Clear_lcd();

Antes



Despues



Funciones

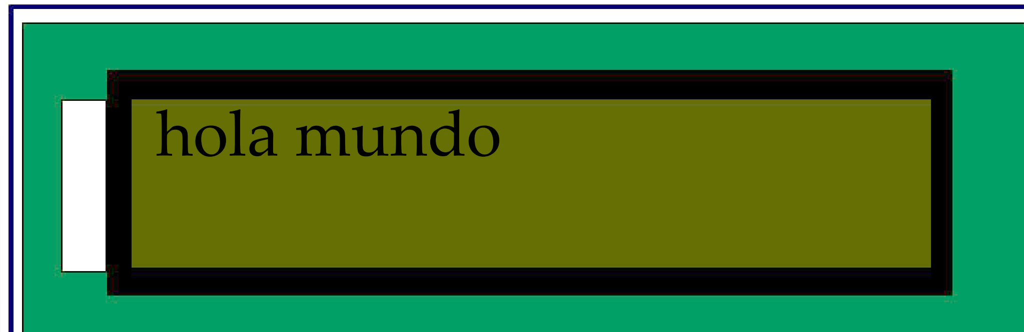
- void mensaje (char *mensajee)

Escribe un string en la LCD.

Ejem:

char *apuntador = " hola mundo";

mensaje(apuntador);



Funciones

- void direccion(char x, char y)

Ubica el cursor en una posición dado ‘x’ como columnas y ‘y’ en filas.

Ejem: direccion(0,1);



Funciones

- void convierte (char a)

Separa un valor numérico entero de 0→255 y lo gráfica en la LCD.

Ejem: convierte(123);

